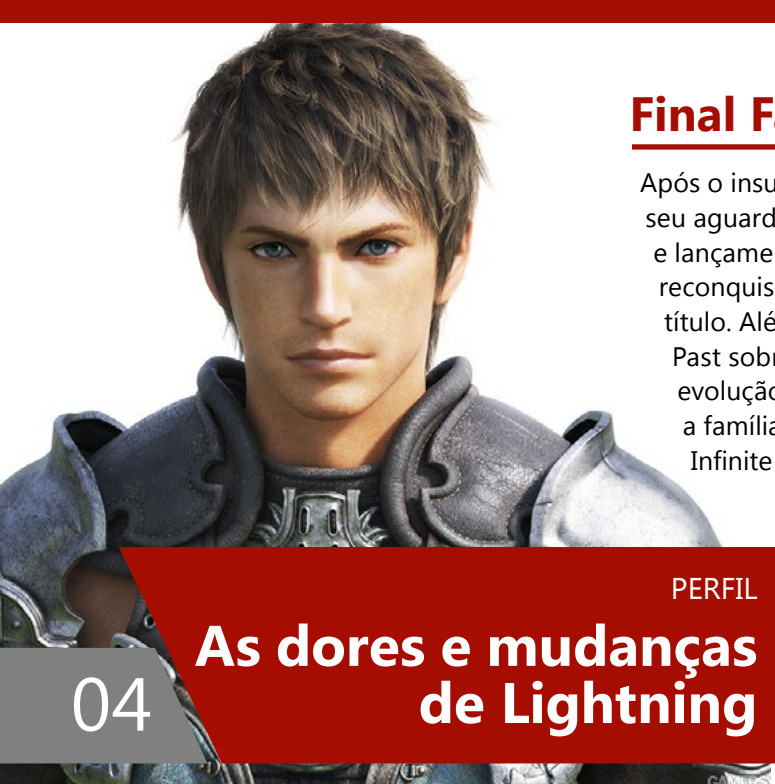
A TRAJETÓRIA **DE FINAL FANTASY** ▪ **BIOSHOCK INFINITE** VS. **THE LAST OF US**

Final Fantasy em nível global

Após o insucesso do primeiro Final Fantasy XIV, a Square Enix recria seu aguardado MMORPG, desta vez com o subtítulo A Realm Reborn e lançamento em breve para PS3, PC e PS4. Mas será o bastante para reconquistar os fãs? É o que vamos explorar na Prévia desse aguardado título. Além disso, trazemos colunas como Perfil, Análise e Blast from the Past sobre Final Fantasy e um Especial que põe em discussão a polêmica evolução da franquia. Você ainda confere os últimos lançamentos para a família PlayStation e o difícil embate entre The Last of Us e Bioshock Infinite com o melhor game do ano... até agora.**– Rafael Neves**

PLAYSTATION BLAST

DIRETOR GERAL / EDITORIAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR DE PAUTAS
Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Leandro Fernandes

REDAÇÃO

Pedro Vicente
Samuel Coelho
Rafael Neves
Rayner Lacerda
Leandro Fernandes
Alberto Canen
Marcelo Alonso

REVISÃO

Bruna Lima
Ramon Oliveira de Souza
Vitor Tibério
Leonardo Nazareth
José Carlos Alves
Rafael Becker

DIAGRAMAÇÃO

Leandro Fernandes
Eidy Tasaka
Agatha Christine
Tiffany B. Silva
Ricardo Ronda
Guilherme Vargas

CAPA

Felipe Araújo

Dilema de Pedro *por Sybellyus Paiva*

Perfil

por **Pedro Vicente**

Revisão: Bruna Lima
Diagramação: Leandro Fernandes

As dores e mudanças de Lightning

"Lightning (relâmpago). Faz um clarão, depois desaparece.
Não pode proteger. Apenas destruir."

Assim Lightning se dirige a seu companheiro de viagem, Hope, com quem, ao longo do jogo desenvolve uma relação profunda de amizade e... proteção. Toda boa narrativa conta uma fase da vida de alguum personagem. Não um episódio qualquer, mas aquele que fez o indivíduo se transformar. Em Final Fantasy XIII, nossa heroína é dessas personagens que enfrentam mudanças em sua vida. Se crescer já é difícil para qualquer jovem, imagine quando se está em uma jornada desesperada a fim de salvar sua amada irmã, única família que lhe resta, e ainda por cima inimiga do mundo que você tenta proteger.

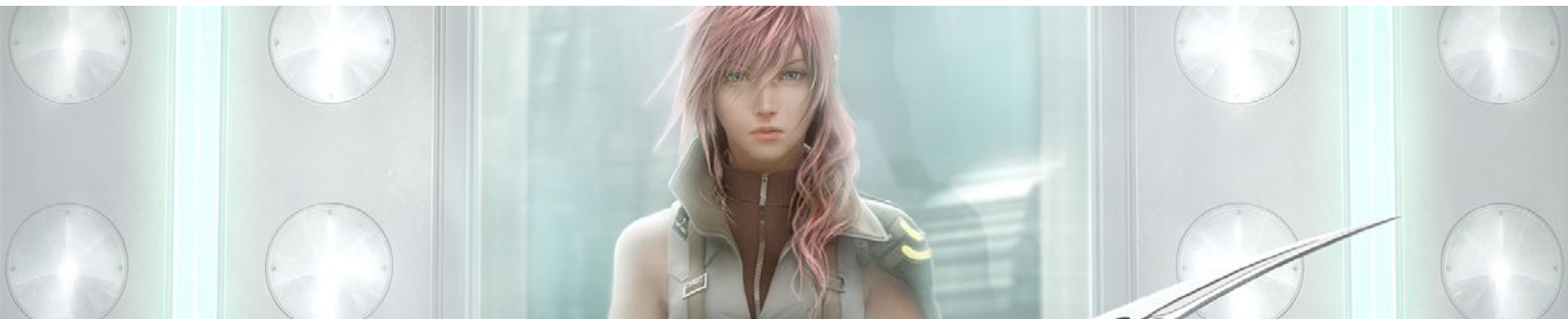
“Esta solitária jovem mulher fala pouco de si mesma – até seu verdadeiro nome é um mistério. Ela é conhecida pelos outros apenas como ‘Lightning’.”

Quase nada se sabe da vida da guerreira antes dos acontecimentos de Final Fantasy XII. Isso, no entanto, é o suficiente para começarmos a entender sua frieza e motivações. Os pais morreram antes da moça completar seus quinze anos. Desta forma Claire Farron (verdadeiro nome dela) não apenas ficou em um mar de tristeza, mas teve que se tornar forte para conseguir criar sua irmãzinha, Serah. Após terminar seus estudos, resolveu entrar para o corpo militar de Cocoon, onde logo chegou ao posto de sargento. A Guardian Corps tem, como uma de suas funções (talvez a mais importante) a caça e extermínio dos L´Cie, servos daqueles que querem, aos olhos dos governantes, a destruição de Cocoon.

A caçadora se torna caça

Após mudar seu nome para tentar esquecer o passado e seguir em frente, Lightning encontra uma série de acontecimentos ainda mais perturbadores. Sua própria irmã se torna L´Cie, e a guerreira parte em uma jornada para salvá-la. Ao lado de outras pessoas, cada qual com motivações particulares, acaba enfrentando o Fal´Cie Anima. Eles se transformam em L´Cie, sem ao menos saber que Focus (missão) precisam concluir para não virarem monstros. Além disso, Serah, sua amada irmã, havia se tornado um cristal. O que significa que completou seu Focus, ainda que o grupo não soubesse qual era ele e muito menos se a garota iria acordar. Sem entender se deve salvar ou destruir Cocoon, o grupo vira inimigo do Estado e tenta seguir adiante em sua jornada. No final da longa trajetória, Lightning salva Cocoon e sua irmã, mas ela própria desaparece. O relâmpago deixou de ferir, e conseguiu proteger todo o seu mundo, assim como as pessoas que mais amava (Serah, Hope, etc.). Ironicamente, Lightning reluziu para depois desaparecer.

Odin

O Eidolon de Lightning na aventura é nada menos que o queridinho dos fãs, Odin. Com alguma diferença, a própria personagem é quem monta no cavalo de Odin para lançar seus golpes. Nada mais justo que a entidade inspirada pelo deus nórdico seja o companheiro da guerreira relâmpago.

A valquíria e o retorno

Em Final Fantasy XIII-2, Lightining é apresentada como a guerreira que defende Valhalla e a deusa Etro. Enquanto fica numa eterna batalha no reino onde está, sua irmã e o estranho Noel viajam pelo tempo e espaço para resolver o quiproquó e proporcionar, finalmente, o reencontro entre as duas. Veremos o fim da epopeia da heroína de cabelos rosas em Lightning Returns: Final Fantasy XIII, no qual ela acordará muitos anos depois para descobrir que deve salvar o mundo em treze dias.

BLAST FROM THE PAST

por **Samuel Coelho**

Revisão: Bruna Lima
Diagramação: Eidy Tasaka

Revisitando Spira dois anos após a derrota de Sin em Final Fantasy X-2 (PS2)

Em 2002, com Final Fantasy X, a antiga Squaresoft revolucionou, inovou e criou rupturas na estrutura da até então mais aclamada franquia da qual ela era detentora. Pela primeira vez na história da série pudemos ver os protagonistas do jogo ganharem voz e, através das inovadoras e caras tecnologias de captura de movimento, uma enorme gama de animações e expressões faciais realistas que permitiram adicionar à sua narrativa um admirável roteiro cinematográfico digno de uma superprodução hollywoodiana.

Quebrando tradições

Mas a história de Tidus e da épica peregrinação da jovem Yuna não serviria de marco apenas em questões de inovação técnica. Final Fantasy X também foi o primeiro Final Fantasy que fez sua produtora quebrar uma tradição de mais de uma década, que pregava jamais utilizar universos e histórias de um jogo da franquia mais de uma vez. Final Fantasy X-2 foi o primeiro resultado dessa mudança de pensamento, que em uma tentativa de manter de alguma forma a antiga tradição da não repetição de universos, ao invés de receber em seu título um novo número em algarismo romano que o definisse realmente como um novo capítulo oficial da franquia, acabou recebendo o "X-2", para simbolizar que este ainda era Final Fantasy X, só que estaria contando a segunda parte da história que se inicia no décimo episódio, algo que virou moda daí em diante para as publicações da Square-Enix direcionadas para o público de sua antiga série de RPGs.

A nova tendência foi motivo de alegria para uns, que se apegam a um dos universos ou conjunto de personagens da série e passam assim a ter a chance de vê-los novamente reproduzidos numa outra situação, e de desgosto para outros, que sempre amaram Final Fantasy justamente pela capacidade que seus criadores tinham de compor universos cada vez mais diversificados, exuberantes e fascinantes a cada novo lançamento com o nome da franquia.

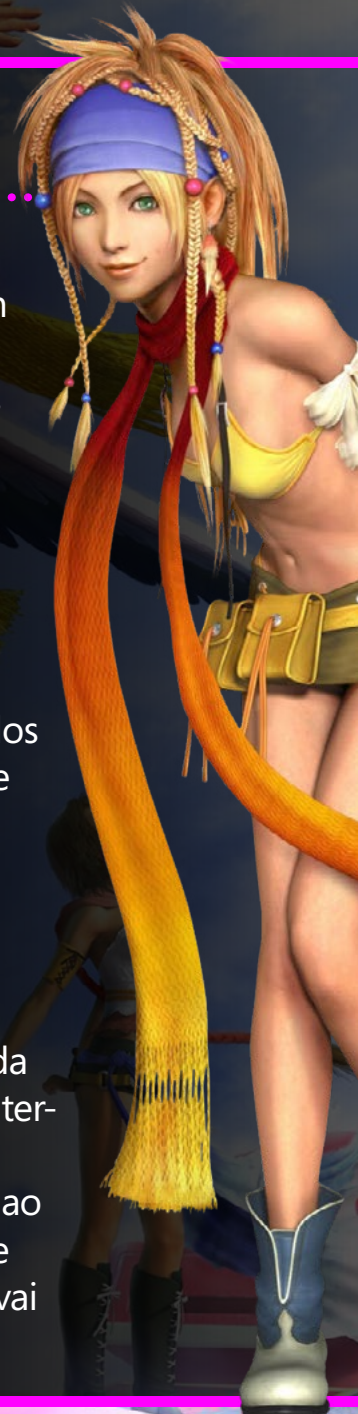
Verdade seja dita, antes de Final Fantasy X-2 a série tinha nela direcionada uma reunião de esforços criativos bem maior, capaz de gerar uma obra-prima atrás da outra. Contudo, apesar disso. Não podemos desmerecer a qualidade de Final Fantasy X-2 que, mesmo estando carregado de símbolos de ruptura com anos de tradição conceitual, nem por isso deixa de ser um ótimo jogo.

Os anos depois de Sin

A história desta vez é contada sob a perspectiva de **Yuna, a ex-evocadora de aeons**, que depois de receber de Kihmari uma esfera guardando estranhas memórias de mais de mil anos mostrando um jovem muito parecido com Tidus, gravadas no tempo da guerra que destruiu Zarnakand e abalou o planeta com a primeira aparição de Sin, parte em busca de respostas e de uma forma de se conectar novamente com o rapaz que desapareceu junto com o sonho e a existência dos aeons ao final da história de Final Fantasy X.

Isso tudo acontece dois anos após o triste e emocionante desfecho do primeiro jogo. Yuna, que é vista como a principal responsável pela derrota definitiva de Sin e pela libertação de Spira, se tornou mundialmente reconhecida como a heroína que trouxe a Eternal Calm para o mundo, um período de paz que todos julgavam ser definitivo para Spira.
Nesse novo mundo o povo se viu livre do medo que perdurou por mais de mil anos e a partir de então passou a sonhar com a possibilidade, agora completamente palpável, de construir uma vida e um futuro cheio de novas possibilidades para Spira e seus habitantes.

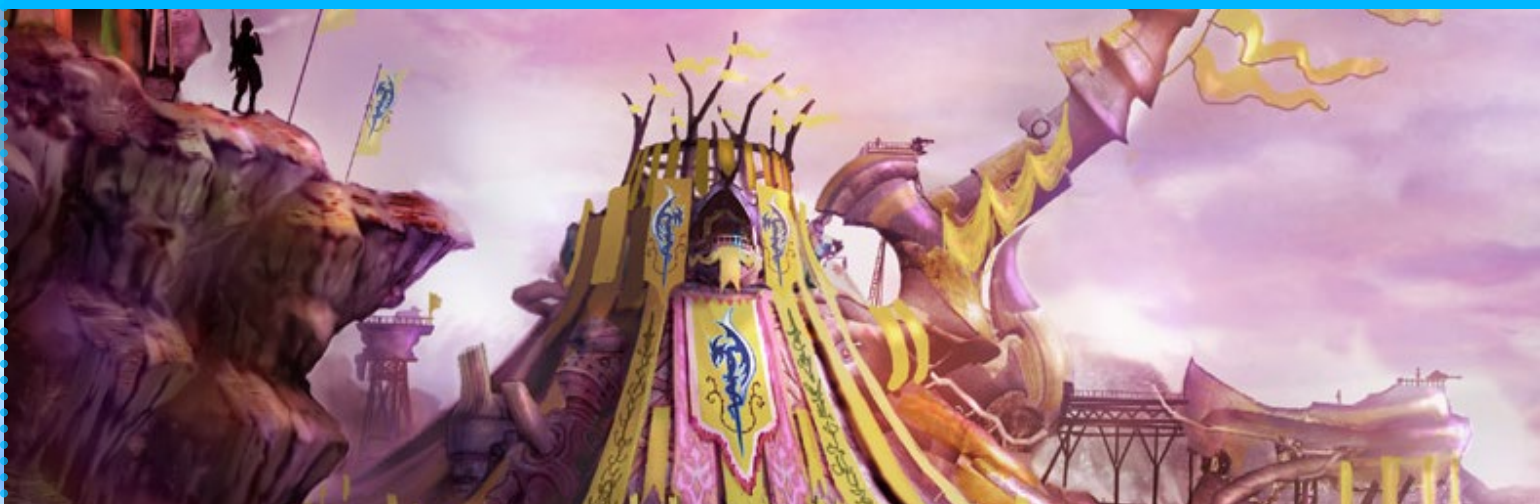
Confronto de ideais

Contudo, como nem todo mundo pensa da mesma forma, começaram a surgir facções guiadas pelas mais diversas linhas de pensamento. Uns ainda acham necessário manter-se ligados a um sistema de devoção religioso, ainda que reformado e com preceitos supostamente mais humanistas, e outros acham que o progresso da humanidade só pode começar justamente depois que todos puderem deixar tudo isso para trás e só então abraçar um futuro onde a estrada do progresso seja iluminada pelo conhecimento e pela ciência. Vários membros de grupos políticos e religiosos sonham em ter o apoio daquela que salvou a humanidade da ameaça de Sin, mas Yuna tenta manter-se imparcial o máximo que pode. Contudo, no fim das contas, caberá ao jogador decidir ao longo do jogo de que lado o grupo da ex-evocadora vai ficar nisso tudo.

No meio desses conflitos políticos e ideológicos quase pacíficos e da própria busca de Yuna, uma nova ameaça milenar surge, vinda diretamente do período em que ocorrera a grande guerra entre Zarnakand e Bevelle, que resultou no aparecimento de Sin e na destruição de Zarnakand. Ao longo da narrativa, passado e futuro se conectam novamente e o jogador deve a todo o custo tentar impedir mais uma vez a destruição do mundo.

Mesmo mundo, nova atmosfera

Uma das coisas que mais surpreendeu e até incomodou alguns dos fãs de Final Fantasy X, e até muitos da própria série, foi o fato de o universo de Final Fantasy X-2 ter conceitualmente se diferenciado demais do de Final Fantasy X. Graficamente, ainda estamos vivendo na Spira que percorremos com Tidus e Yuna, mas a sensação de que passamos a viver uma versão nipônica de Charlie's Angels nesta sequência da história é algo mais do que recorrente. Mas isso por si só não seria exatamente um defeito, mas a impressão inicial que temos é a de que o universo da história se descaracterizou bastante.

Porém, quando analisamos o jogo com cuidado e com calma, percebemos que até mesmo o fato de Yuna parecer drasticamente diferente logo se mostra como algo que está muito mais ligado ao visual do que à sua personalidade. A personagem, apesar de um pouco mais ousada, continua sendo aquela mesma garota altruísta e determinada com um leve toque de timidez e inocência.

Já a nova atmosfera de Spira, que parece muito mais alegre e festiva, pode ser mais bem aceita quando levamos um pouco em consideração que, depois da derrota de Sin, o planeta não é mais um lugar triste que teme constantemente a ameaça de uma entidade que espalha morte e devastação pelo mundo inteiro.

Asas de Gaivota

No período em que se passa o jogo, estão surgindo grupos de pessoas por todo o planeta que passam a caçar tesouros e relíquias antigas do período de antes de Sin, que remontam um passado pouco conhecido para os habitantes de Spira. Dentre estes estão os Sphere Hunters (Caçadores de Esferas), que varrem o mundo em busca dos artefatos de memória. Yuna, após receber a esfera de memória de Kihmari, acaba decidindo participar de um grupo de Sphere Hunters, ao lado de Rikku, Paine (uma nova personagem), Brother (irmão de Rikku) e Shinra, uma criancinha superdotada que disputa a liderança do grupo com Brother. Juntos, esses engraçados e carismáticos personagens são conhecidos como os Gullwings (Asas de Gaivota).

Dresspheres

Dentre essas esferas de memória, existe um tipo muito especial que confere, a quem a possuir, acesso direto às habilidades do seu portador original. No decorrer do game Yuna, Rikku e Paine coletarão e poderão utilizar essas esferas para ter acesso a um dos mais robustos e dinâmicos sistemas de classe já vistos em um Final Fantasy. Um sistema em que você controla as três personagens através de batalhas em tempo real com suporte a um estiloso esquema de troca de classes durante o próprio decorrer das lutas. Algo que chega a ser até mais funcional e robusto que o recentemente criado Paradigm System, de Final Fantasy XIII.

As batalhas abandonam o sistema quase estático de turnos que fora usado em Final Fantasy X e voltam a acontecer em tempo real, fazendo uso da já bastante familiar barra de ATB. Algo que deixou os embates bem mais dinâmicos, ainda mais que agora todos os participantes da luta podem executar suas ações simultaneamente. As cinemáticas evocações de aeons saem de cena e abrem espaço para o visualmente impactante sistema de troca de classes através das dresspheres.

Vários caminhos para uma mesma história

Diferente da jornada bastante linear que vivemos em Final Fantasy X, na aventura protagonizada por Yuna exploramos o mundo de uma forma relativamente bem livre através dos cinco capítulos nos quais se desenrola a história. A bordo da Celsius, uma estranhamente articulada airship, o grupo pode viajar quase que instantaneamente para qualquer parte de Spira. Estando no solo, você pode percorrer o mundo da mesma forma como o percorria em Final Fantasy X ou voltar para a Celsius e ir para outra missão em outro ponto do planeta.

Em cada região do mundo há várias coisas acontecendo e coisas a serem feitas que se ligam direta ou indiretamente à história principal. Para avançar na narrativa principal e passar de capítulo o jogador deve visitar alguns pontos-chave, designados no jogo como hotspots, e nestes lugares executar as missões principais, mas por todas as regiões de Spira, e em cada um dos capítulos, sempre há algo de opcional e de muito interessante e recompensador a ser feito. Além disso, se você quiser desbloquear o melhor final e conseguir os equipamentos realmente fortes, terá de fazer de tudo para completar cem porcento de todas as missões que existem no jogo. O que nem de longe chega a ser tedioso. Pelo menos não durante quase toda a aventura. A exceção para essa regra é a dungeon opcional Via Infinito, com seus cem andares de monstros poderosos e música melancólica.

Ao completar o jogo você ainda poderá reiniciá-lo em um modo New Game+ que conserva todos os itens e habilidades do jogo terminado, sendo que só o nível dos personagens não é mantido.
Nem todos apreciaram Final Fantasy X-2, mas a verdade é que ele é um jogo com gameplay e narrativa muito bem executados, que com certeza foi um dos melhores lançamentos para o PlayStation 2 e que ,em alguns aspectos, foi até mais fiel às raízes da série do que o próprio Final Fantasy X, como, por exemplo, através de seu ostensivo sistema de classes, ou mesmo pela volta da utilização dos pontos de experiência e pontos de habilidade para subir o nível dos personagens e das classes. Com o lançamento da versão em HD a caminho para o PS3 e para o PS Vita que, para o PS3, virá também acompanhada da versão em HD de Final Fantasy X, este se torna um título do passado mais do que recomendado para se por nas listas de jogos a serem jogados num futuro próximo.

por ***Rafael Neves***

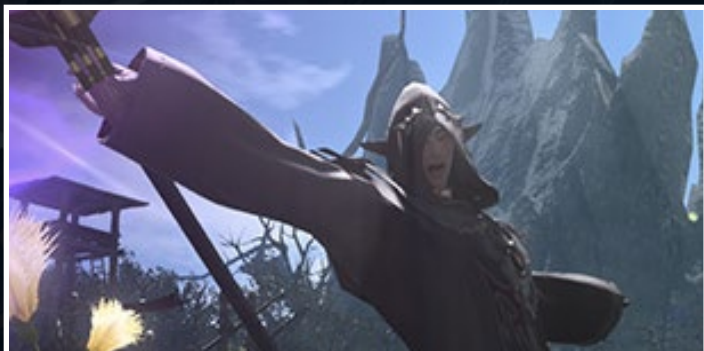
Revisão: Bruna Lima
Diagramação: Eidy Tasaka

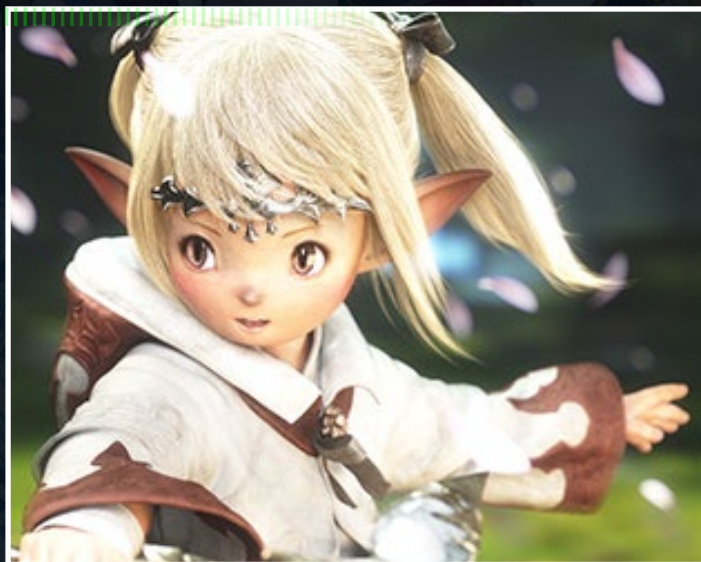
A Realm Reborn
Final Fantasy XIV Online

Com uma difícil tarefa de recuperar a esperança em Final Fantasy XIV, A Realm Reborn quer conectar fãs do mundo todo em rede

Após a chuva de críticas em cima de Final Fantasy XIV, a Square Enix retomou as rédeas para apresentar A Realm Reborn. Com uma nova equipe de desenvolvimento, encabeçada pelo diretor Naoki Yoshida, esse MMORPG está a poucas semanas de ancorar no PS3, PC e, em 2014, no aguardado PS4. Com uma estrutura muito semelhante aos tradicionais games em rede, A Real Reborn se distancia ainda mais da origem de sua franquia, mas é exatamente por isso que instiga a ansiedade dos fãs. Pensando assim, fizemos nossa Prévia mostrando a evolução trazida por A Realm Reborn em relação às raízes de Final Fantasy.

De 8 bits e 8 milhões de jogadores

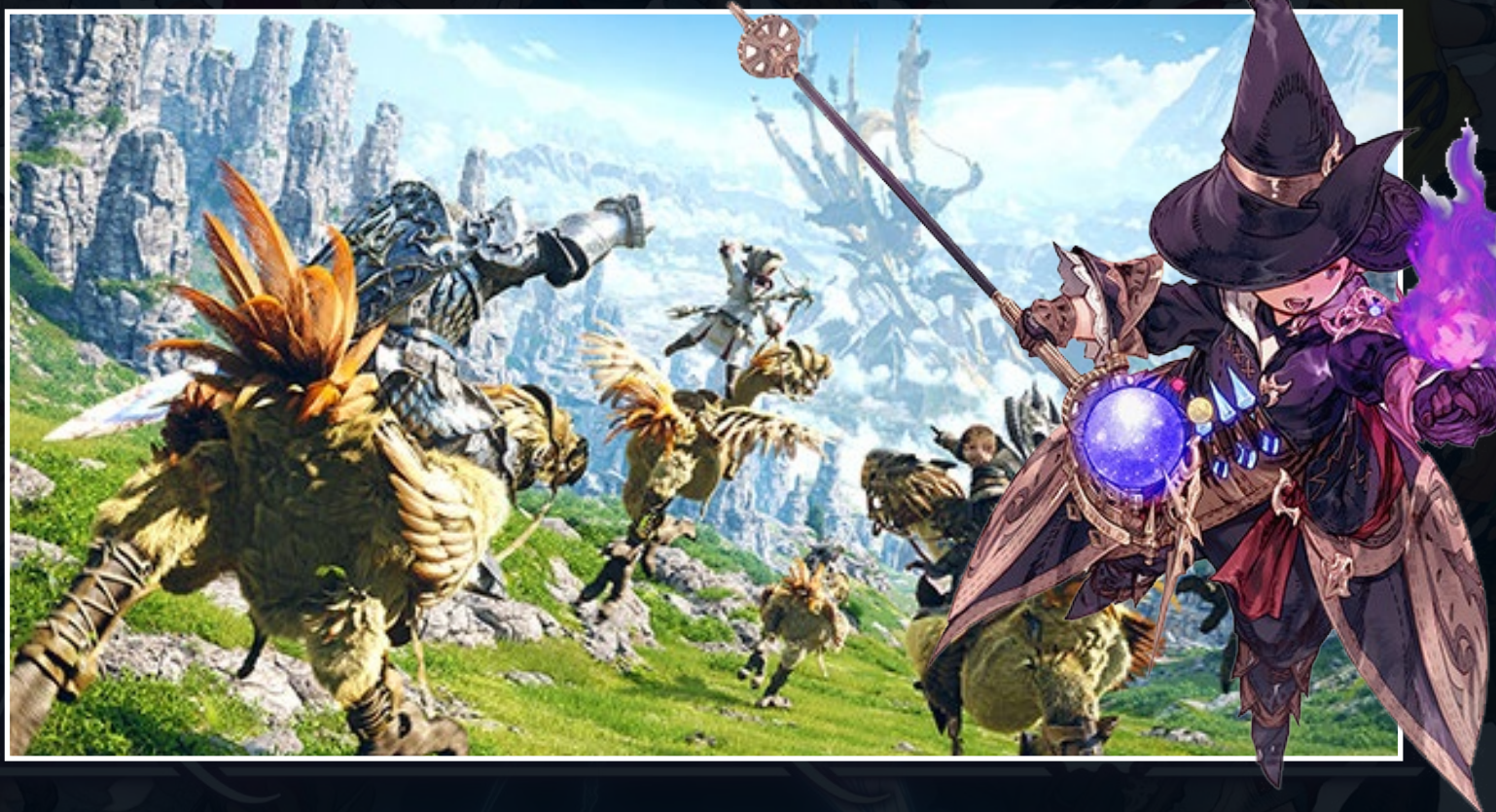
Cinco anos após os eventos do primeiro Final Fantasy XIV, iniciamos nossas aventuras no mundo de Hydaelyn, mais especificamente na sessão chamada de Eorzea. Como em qualquer outro Final Fantasy, aguarde por muita profundidade na interação com esse universo e a história que o molda. Há quatro grandes cidades em Eorzea, regiões vizinhas (como um continente), diferentes ambientes, várias questões políticas em jogo e diversas raças distintas. Dentre elas o jogador pode escolher uma para ser a origem de seu personagem – e essa é apenas uma das múltiplas opções de customização do protagonista.

Os Hyur são os mercenários e mochileiros desse mundo, com seu aspecto humano marcante. Os Lalafell também não param quietos no mesmo lugar, pois são anões nômades conhecidos por serem grandes ferreiros. Já os Elezen são os supostos nativos originais de Eorzea, conhecidos como criaturas élficas. Os Roegadyn se destacam por serem uma raça de corpulentos homens do mar. Por último, temos os Miqo'te, uma legião de solitários humanoides felinos.

Há ainda outras raças com menor relevância, dentre elas os tradicionais Moogles. Cada uma esconde ainda subdivisões que levam em conta estilos de vida, classes sociais, religião e outros motivos que as fazem muito mais diversas do que parecem. A escolha entre os grupos provavelmente será bem difícil, mas já estamos acostumados a tomar esse tipo de decisão. Afinal, Final Fantasy sempre foi uma série de RPG onde as opções do jogador são consideradas importantes.

Há diversidade de classes também, o que abre espaço para muitas estratégias. As profissões vão dos clássicos arqueiros, conjuradores e gladiadores a outras mais complexas, como Thaumaturge e Pugilist. E essas são apenas as categorias iniciais, separadas entre Guerra e Magia. Classes vindas das disciplinas Terreno e Mão trarão mais um leque de variedades. Entre tantas alternativas de classes e raças, será importante levar em conta seus pontos fortes e fracos para se dar bem na jornada em grupo; afinal, trata-se de um MMORPG. Pessoas de todas as partes do mundo poderão jogar juntas, embora seja preferencial a disputa entre aventureiros do mesmo servidor.

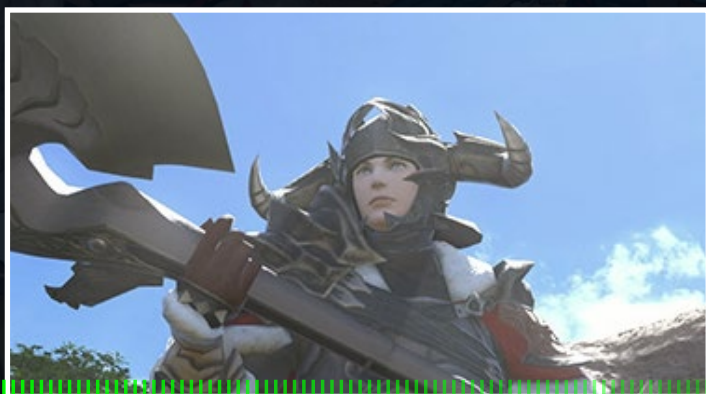
Do “minha vez - sua vez” aos confrontos épicos

Fluidez. Talvez seja esta a maior diferença entre os combates do primeiro Final Fantasy XIV e os de A Realm Reborn. Essa nova versão simplesmente deixou de ser um genérico MMORPG, perdendo todo aspecto enfadonho dos combates. É claro que não se trata de um jogo de ação, como seus épicos trailers até fazem parecer, mas a dinâmica está muito avançada. Há, sim, momentos de estratégia e preparação dos personagens. É necessário planejar o trabalho em equipe, trazer itens certos, forjar os melhores equipamentos e escolher magias mais efetivas. O resultado é até mesmo cinematográfico, com algumas batalhas mostradas deixando todos os jogadores loucos para pôr as mãos nas versões beta do game.

A grande dúvida é como isso vai funcionar no PS3 e futuramente no PS4. Por ser um MMORPG, obviamente é baseado nas experiências do gênero no PC, então a princípio ficamos em dúvida sobre como os controles do mouse e teclado iriam funcionar no DualShock. Felizmente, a Square Enix criou um esquema de controle bem confortável, dando acesso rápido à lista de atalhos personalizáveis. Ainda assim, interagir com outros jogadores ficará complicado sem um teclado conectado ao seu console. No geral espere fazer quests tranquilamente e envolver-se em confrontos colossais com facilidade, seja no PC ou em consoles PlayStation.

Dos sprites monocromáticos às belíssimas animações

Mesmo sendo lançado para PC, o primeiro Final Fantasy XIV não impressionou muito com seus visuais. A promessa de A Realm Reborn é recriar um mundo que encha os olhos dos jogadores, e conhecendo a direção de arte da série é possível esperar um dos RPGs mais bonitos dessa transição entre gerações. Provavelmente a versão para PS3 não terá o luxo da de PS4, mas a expectativa é de que o novo console da Sony esbanje um universo ainda mais lindo que a versão de PC. Em suma, comparando a aparência de A Realm Reborn com seu lançamento original, fica claro que a Square Enix tomou vergonha na cara.

Os cenários foram redesenhados, animações fluem muito melhor, texturas convencem mais e os efeitos de luz impressionam. A lentidão também parece uma praga a ser aniquilada em A Realm Reborn. Ficamos apreensivos quanto à capacidade da Square Enix de conectar o PS3, PC e PS4 no mesmo universo online. Mas mesmo com plataformas tão diferentes, a promessa é uní-las sem causar lentidão. O ambiente do jogo pode até ser o mesmo da primeira versão, mas as diferenças ficam tão gritantes em relação ao design e o polimento que parece uma jornada totalmente nova... Ok, é uma jornada totalmente nova.

Da aventura clássica ao MMO

Após tantos incontáveis erros com a versão original, Final Fantasy XIV: A Realm Reborn finalmente é semelhante a um MMO, trazendo o charme digno de Final Fantasy. Seja você fã eterno da série ou apenas mais um dos jogadores que se afastaram dela após sua mudança de direção, A Realm Reborn dá uma inegável vontade de ser testado. Quem teve a honra de curtir as periódicas versões betas, já pôde tirar algumas conclusões dessa nova empreitada da Square Enix. Falando nessa histórica desenvolvedora, A Realm Reborn representa bem sua situação atual. Com menos adoração dos jogadores e sem o mesmo sucesso do passado, a promessa é rever conceitos para apresentar uma obra que cative novamente os fãs de um bom RPG.

A tentativa de atrair os jogadores de MMORPG, sobretudo no Ocidente, não é nada fácil. Quando vemos sucessos como World of Warcraft, Ragnarok Online ou Guild Wars, fica claro que se a Square Enix quiser ver suas fantasias conquistando os jogadores, elas terão de se equiparar à qualidade (e capacidade de viciar) dessas aventuras online. Felizmente é exatamente isso o que a empresa promete alcançar. Na verdade, quantas vezes falamos de promessas nessa matéria? Com certeza muitas, mas o dia de colocá-las à prova já está marcado, ao menos para donos de PS3 ou PC: 27 de Agosto.

EXPECTATIVA
3

Final Fantasy XIV - A Real Reborn (PS3)

SQUARE ENIX

Gênero: RPG

Lançamento: 27 de agosto de 2013

por **Rayner Lacerda**

Revisão: Ramon Oliveira de Souza
Diagramação: Agatha Christine

Dragon's Crown promete trazer toda a magia dos beat 'em up para a tela do seu PSVita

Se você é daqueles fãs inveterados do gênero beat 'em up e tem um PSVita, deve estar bastante decepcionado com a falta de jogos do estilo. Na verdade, deve estar decepcionado com a falta de jogos de todos os estilos, mas isso é outra história. Pensando nisso, a Vanilla Ware (criadora de Odin Sphere e Muramasa: The Demon Blade) resolveu acabar com a frustração dos jogadores e anunciou Dragon's Crown, um beat 'em up super estiloso que tem tudo para fazer sucesso.

É, meus amigos, se você já se divertiu o suficiente com Guacamelee (o mais próximo do gênero que vai encontrar até agora) pode ir se preparando para por as mãos nessa belezinha, pois Dragon's Crown vai fazer você reviver aqueles clássicos tempos dos arcades. Para deixar tudo ainda melhor, o jogo conta com elementos de RPG, deixando a aventura ainda mais desafiadora.

Clássico senso de aventura

O jogo se passa em um universo dominado pela espada e magia, onde grandes aventureiros percorrem os mais perigosos labirintos em busca de glória e fortuna. Ao que sabemos até agora, o objetivo principal do jogo é encontrar a relíquia conhecida como Dragon's Crown, além de impedir que as pessoas erradas a encontrem primeiro.

Ao contrário da maioria dos beat 'em up onde a história é deixada em segundo plano, aqui ela importa muito, principalmente pelo fato de que ela é a responsável por dar destaque às grandes estrelas do jogo: os personagens. Você poderá escolher entre seis: um guerreiro, uma amazona, um bruxo, uma elfa, um anão e uma feiticeira. Cada um com seus próprios atributos, vantagens e desvantagens e uma personalidade característica.

O guerreiro, por exemplo, é o mais resistente de todos, servindo como o escudo do grupo. A amazona, possui grande agilidade e um ataque bem eficaz com sua longa espada de duas mãos. O bruxo, apesar de frágil, é o responsável por verdadeiras devastações com seus ataques de área e suas magias destrutivas. Se você preza por ataques a distância, a elfa será definitivamente a sua escolha, por outro lado, se prefere o clássico combate corpo a corpo, o anão suprirá todas as suas necessidades. Por último, se você é adepto das artes das trevas, a feiticeira te ajudará a transformar os inimigos em sapos, invocar esqueletos e causar um verdadeiro caos no campo de batalha.

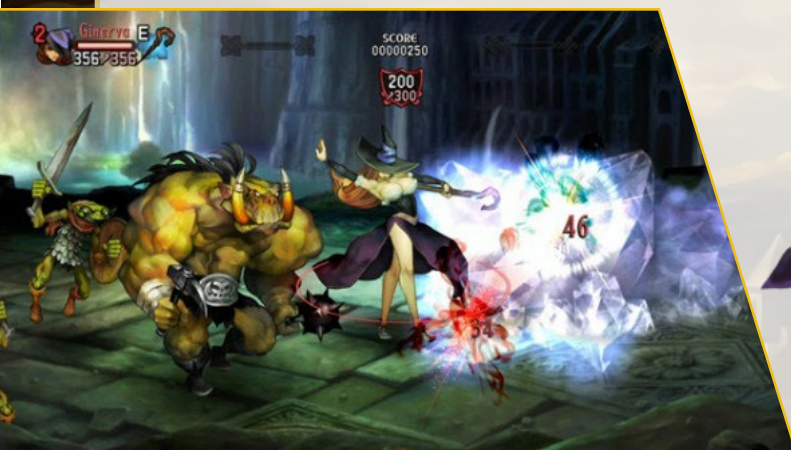
Além de bastante diferenciados, os personagens também contam com uma árvore de habilidades, que pode ser aprimorada a gosto pelo jogador e também com a possibilidade de equipar itens, o que pode fazer toda a diferença para sua estratégia de batalha. Mais do que simplesmente esmagar botões, você será obrigado a planejar bem suas ações antes de entrar nas *dungeons*.

Essas *dungeons*, por sua vez, não são apenas simples planos de fundo onde o jogo se passa. Elas possuem vida própria, e influenciam na história do jogo. Você pode optar por roubar um item de um chefe ou simplesmente procurar por segredos, cada uma das suas escolhas resultará em diferentes caminhos nas fases. Será possível, inclusive, escolher *quests* específicas com suas próprias recompensas e segredos escondidos pelos cenários. Dessa forma, prepare-se para voltar mais de uma vez em determinado local.

Mas o melhor aspecto do jogo, aquele responsável por proporcionar o verdadeiro senso de aventura, é o modo online cooperativo, afinal, nada melhor do que se aventurar pelos calabouços ao lado dos seus amigos, não é mesmo? E você poderá fazer isso chamando até três amigos para enfrentar os perigos e te ajudar. Até agora não há grandes informações sobre o modo online, mas já sabemos que se um dos seus parceiros morrer, será possível levar seus ossos a um NPC que poderá revivê-lo como um personagem do jogo controlado pelo computador (que te ajuda no single player) preservando todos os seus atributos. Isso, por si só, já é uma grande surpresa e pode resultar em uma jogabilidade que se renova sempre.

Obra de arte jogável

Apesar de todas as novidades sobre o jogo, o que realmente impressiona à primeira vista é o seu visual. Tudo é tão bonito que parece uma pintura viva, e talvez essa tenha sido a intenção da produtora. O jogo possui um layout sensacional, diferente de tudo o que eu já vi no gênero. Parece que cada dungeon, além de cada uma das centenas de criaturas, foram feitas à mão por uma equipe de desenhistas habilidosos. Com certeza será um dos mais belos visuais que você verá na já incrível tela do portátil.

Com um enredo que exalta os personagens para lá de interessantes, um gameplay sólido e uma direção de arte magnífica, Dragon's Crown tem tudo para deixar sua marca na história do PSVita. Retire a poeira do portátil e prepare-se para se perder nos calabouços desafiadores do título.

EXPECTATIVA
4

Dragon's Crown (PS3/PSVita)

Vanillaware / Atlus
Gênero: RPG/beat em up

Lançamento: 6 de agosto de 2013

Leve a **Revista Playstation Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!

por ***Leandro Fernandes***

Revisão: Rafael Becker
Diagramação: Ricardo Ronda

A Revolução Tecnobiológica

Quando uma desenvolvedora se propõe a fazer a continuação de uma série de sucesso, ou fazer um remake, todos ficam com um pé atrás. Deus Ex foi um fenômeno no início da década passada, revolucionando muito do que as pessoas viam como possível num videogame e influenciando diversos jogos dali em diante. A Eidos Montreal assumiu o risco de criar uma terceira parte da história, e o resultado foi Deus Ex: Human Revolution. Ah, você quer saber se o jogo é bom? Melhor ler esta análise, então. E atenção aos detalhes.

Não conhece a série **Deus Ex**? Não tem problema, vou te ajudar. O primeiro jogo foi lançado em 2000 para PC. Cheio de conceitos novos, o jogo combinava elementos de RPG, FPS, adventures e, o mais interessante: "simulação imersiva". Esse último trata-se do seguinte: a equipe preocupou-se em fazer com que o jogador não fosse lembrado que estava jogando um videogame, através da perspectiva em primeira pessoa e as muitas interações com o ambiente e outros personagens. A história girava em torno de JC Denton, um agente de uma célula anti-terrorista do governo americano. No ano de 2050, a humanidade desenvolveu a nanotecnologia a um ponto que pode alterar o próprio corpo o quanto quiser, criando super-humanos e evoluindo a espécie além dos meios naturais. O jogador pode melhorar as habilidades de JC através de implantes nanotecnológicos e personalizar, dessa forma, seu personagem.

Outro ponto forte da série sempre foi a possibilidade de escolha. Era possível abordar a mesma situação de diversas formas. Falarei mais sobre isso depois, mas fato é que Deus Ex foi um sucesso absoluto. A crítica amou o jogo, assim como o o público, e ele recebeu diversos prêmios por sua ousadia e criatividade. Sua continuação, **Deus Ex: Invisible War**, não foi tão bem recebida, mas manteve os pontos fortes de seu antecessor. Esse último foi lançado em 2003, mas a Eidos Montreal levou 4 anos para anunciar um novo título, até ali chamado de Deus Ex 3. Só em 2011 ele chegou às lojas, sob o título **Deus Ex: Human Revolution**, e era na verdade uma prequel dos anteriores.

"Este não é o fim do mundo, mas você pode vê-lo daqui"

Elementos renascentistas aparecem nas roupas dos personagens

A história começa no ano de 2027. O personagem principal é Adam Jensen, chefe de segurança das Indústrias Sarif, uma das líderes da produção de modificações cibernéticas no mundo. Essas modificações ainda não são tão avançadas quanto no original, bem distantes da nanotecnologia, e sendo baseadas em implantes ou substituições.

Adam tem um relacionamento com a cientista chefe dos laboratórios da empresa, chamada Megan Reed. Logo no início do jogo, esses laboratórios são invadidos por um grupo hostil não identificado. Após uma pequena introdução, que apresenta os básicos da jogabilidade e da história, já ocorre a primeira reviravolta: Adam e Megan são atacados por um homem cheio de melhorias cibernéticas. O resultado é que o protagonista é deixado à beira da morte e sua namorada é assassinada e tem o corpo carbonizado pelos terroristas, que vão embora levando boa parte das pesquisas.

Num clima bem Robocop, Adam é resgatado e tem seu corpo profundamente alterado para que seja salvo. Seus braços, olhos, cérebro - tudo recebe algum tipo de melhoria cibernética, e ele se torna um tipo de ciborgue. O jogo começa de fato após esses acontecimentos, e Adam começa a investigar o que ocorreu, ao mesmo tempo em que tenta acostumar-se com essa sua nova situação. É claro que existe uma conspiração por trás de tudo, e é essa trama que o protagonista vai destrinchando aos poucos.

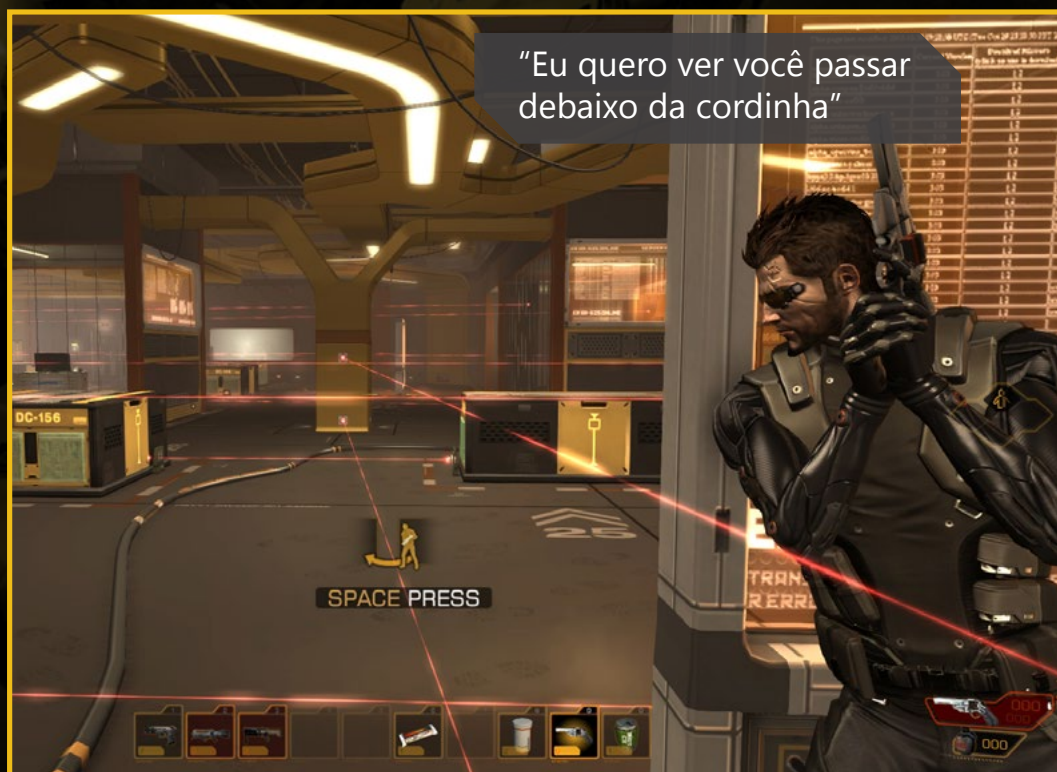
O mundo de Deus Ex: Human Revolution é muito rico. Além da "camada inicial" da história, existe todo um pano de fundo. A sociedade está dividida, as opiniões acerca da tecnologia como forma de evolução são muito divergentes. Revoltas estouram aos poucos, e Jensen se vê no meio disso. Você pode se aprofundar nessa história, ler cada e-mail, entrar em cada apartamento, falar com cada pessoa... ou pode simplesmente fazer as missões principais, e o jogo não vai te punir por isso.

Mundo cyberpunk típico: corporações e tecnologia avançada

Óbvio que não vou colocar aqui nenhum spoiler, mas a história do jogo se desenvolve de forma natural e interessante, e culmina num dos finais mais incríveis e abertos para escolha pessoal que já vi. Eu fiquei dez minutos parado na frente da TV sem saber qual opção eu queria escolher. Sinal que o jogo conseguiu me deixar completamente imerso e eu senti que aquela decisão era minha, e não de um personagem alheio. Ou seja, o jogo fez exatamente o que queria.

Como se joga?

Como você já deve ter deduzido, Deus Ex é um jogo em 1ª pessoa. No entanto, isso não acontece o tempo todo. Quando você usa o comando para Jensen se esconder atrás de algum cover, subir escadas ou usa determinadas habilidades, a visão passa para terceira pessoa. Essa mistura é interessante e funciona bem na maior parte do tempo.

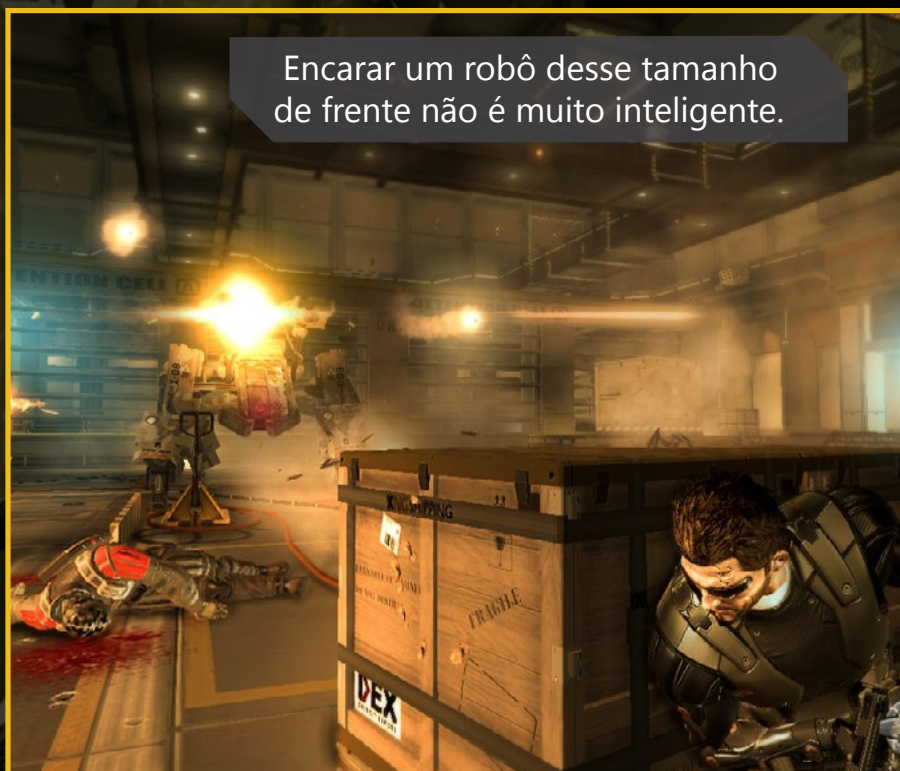
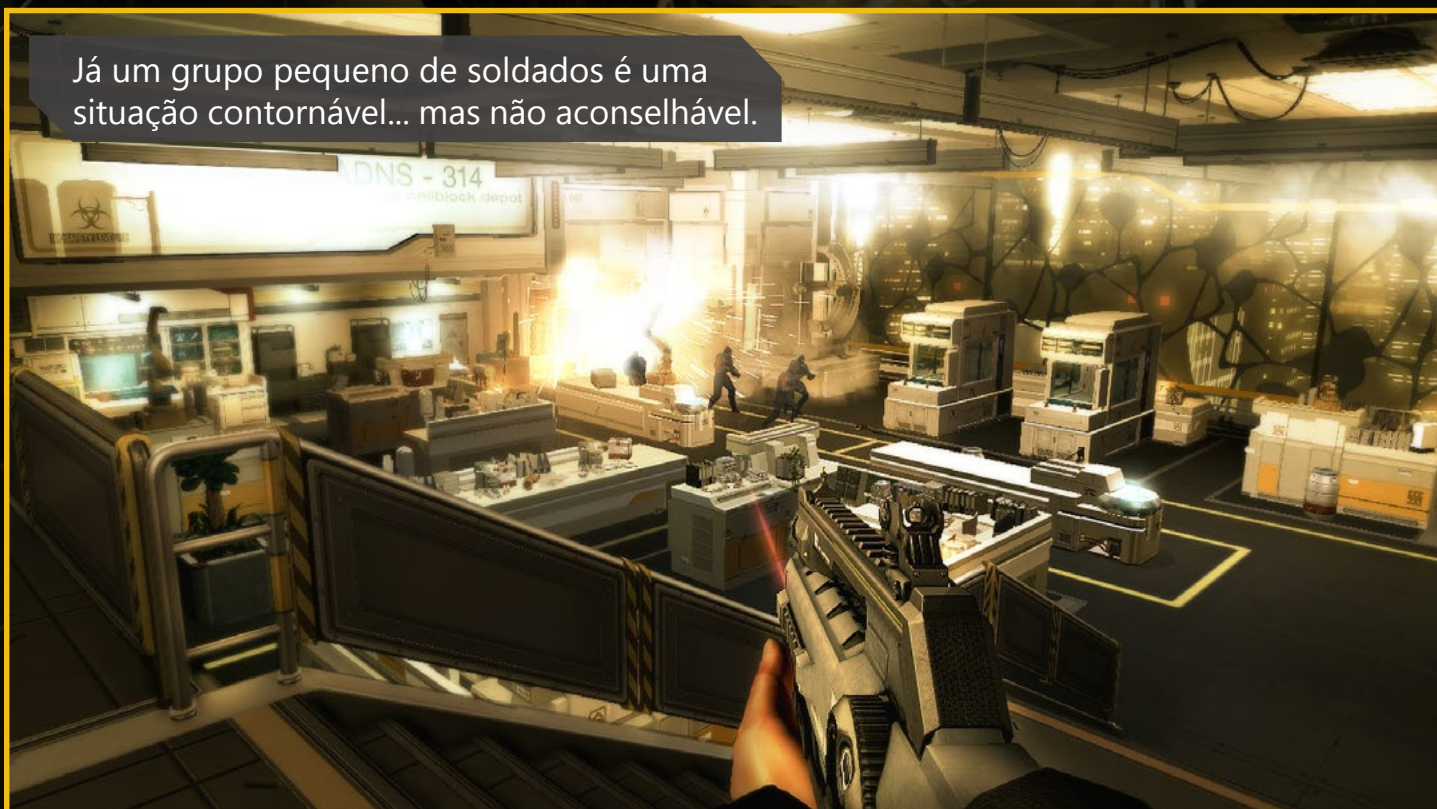
"Eu quero ver você passar debaixo da cordinha"

Para orientar o jogador, há um sistema de “apontar” os objetivos. Se eles estiverem no mesmo nível de terreno que Jensen, o símbolo será um “X” (amarelo se for uma missão principal ou azul se for uma *sidequest*). Por outro lado, se o objetivo estiver em outro nível, o símbolo pode ser uma seta apontando para baixo ou para cima. De qualquer maneira, ao lado é apresentada a distância, em metros. Pode parecer confuso, mas não é.

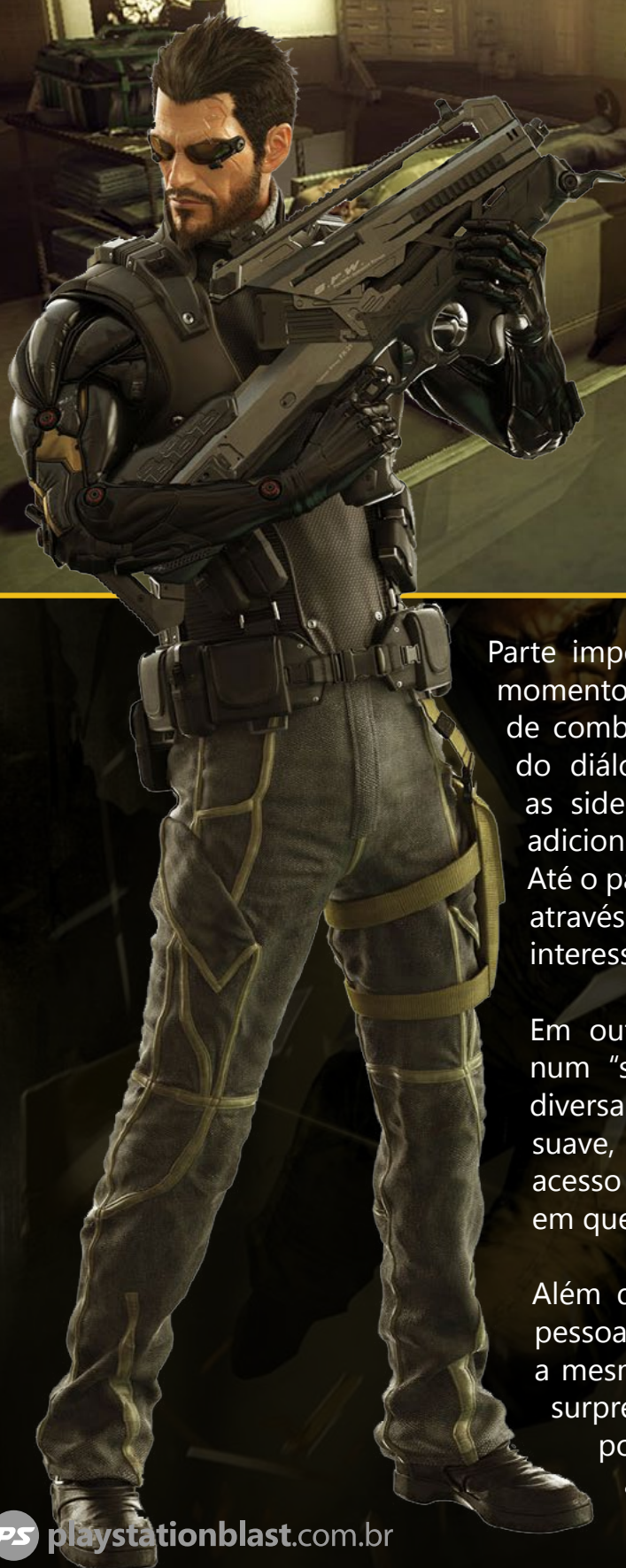
Qual Deus Ex você quer?

Um dos maiores trunfos de Deus Ex é adaptar-se ao estilo de cada jogador sem privá-lo de nada. Claro que as recompensas (os pontos de habilidade e itens) são maiores se você explorar bastante e for mais infiltrador que soldado mas, em compensação, o jogo se torna bem menos desafiador se você preferir sair por aí atirando.

Aliás, esses pontos de habilidade funcionam assim: Adam tem vários implantes em diversas partes do corpo. Seus olhos é que são responsáveis pelos dados mostrados na tela do jogo e granadas de pulso eletromagnético podem desativá-los. Para melhorar o personagem, você ganha os pontos de experiência, que no jogo acumulam-se para dar acesso aos chamados *Praxis Points*. Esses últimos é que servem para melhorar cada habilidade de Jensen. Como é mais difícil de consegui-los, você acaba tendo de priorizar algumas coisas e deixar outras de lado. Também é possível comprá-los, sempre em quantidade limitada, ou encontrar *Praxis Kits* contendo os pontos, em locais escondidos.

Um exemplo: se você quer seguir a linha mais stealth do jogo, o ideal é investir nas habilidades de supressão de som dos passos, no sistema de radar e até na invisibilidade. Se prefere um jeito mais combativo, basta investir na força física, resistência e mira. Também é possível resolver muitos problemas usando a melhoria social de Adam, que lhe mostra o que os outros personagens estão sentindo e a melhor forma de persuadi-los, facilitando assim o acesso a diversos locais. Por último, você pode investir na habilidade de *hacker* de Adam, podendo invadir locais, desativar alarmes e controlar câmeras e robôs de segurança.

Encarar um robô desse tamanho de frente não é muito inteligente.

Já um grupo pequeno de soldados é uma situação contornável... mas não aconselhável.

Em resumo, é possível abordar as situações de Deus Ex de diversas formas. Sempre há uma rota alternativa, um computador a ser hackeado ou uma forma de sair quebrando as paredes e detonando os inimigos feito o Rambo. O jogo pode ser o que você quiser que ele seja: um FPS com elementos RPG, um RPG em primeira pessoa com elementos de ação, um jogo de ação em primeira pessoa com elementos de RPG...

Um robô social

Descer a porrada não resolve todos os problemas

Parte importante de Deus Ex são os diálogos. Em diversos momentos, você pode evitar completamente uma sequência de combate e/ou de invasão de alguma localidade através do diálogo. São esses diálogos também que te trazem as sidequests, que não são muito numerosas, mas que adicionam uma boa quantidade de informações à história. Até o passado de Jensen possui segredos que são revelados através de uma sidequest particularmente longa e interessante.

Em outros momentos, o jogo entrará automaticamente num “sistema” de diálogo, possibilitando a você tomar diversas linhas, desde a resposta mais rude até uma mais suave, e tudo isso com o intuito de conseguir algo. Seja acesso a delegacia ou impedir o suicídio do personagem em questão, tudo fica em suas mãos.

Além disso tudo, você pode sair por aí falando com as pessoas na rua, embora muitas vezes elas falem sempre a mesma coisa de formas diferentes. Algumas podem ser surpreendentes, como alguns que dizem que “você não pode simplesmente chegar em alguém e sair puxando assunto, rapaz”, dando um toque de humor.

Detalhes, detalhes

A maior recompensa que Deus Ex dá aos jogadores mais exploradores são os detalhes. Hackear computadores para ler e-mails pode render bons easter eggs ou até facilitar a invasão de determinadas áreas. Invadir apartamentos pode ser mais revelador do que você imagina.

Um bom exemplo: numa determinada área do jogo, há um apartamento com um nível de segurança particularmente alto. Quando você chega a esse nível na habilidade hacker, você pode entrar lá e, surpresa! O apartamento é um mini-laboratório clandestino para instalação de melhorias cibernéticas. A história principal do jogo nem sequer toca nesse detalhe, mas o apartamento está lá. É impossível não admirar essa atenção aos detalhes.

O escritório do chefe de Jensen é um exemplo perfeito da arte do jogo

Além disso, se isso fosse um filme, mereceria o Oscar de Direção de Arte. Tudo no jogo, desde o figurino dos personagens até os cenários, segue uma linha bem clara e definida, e dão um toque de originalidade e estilo a tudo. Até mesmo a trilha sonora segue essa mesma linha e isso, por si só, já merece elogios. Dentro desse mesmo assunto, é interessante notar que todos os personagens que apoiam a causa das melhorias cibernéticas usam roupas com fortes influências renascentistas.

Nada é perfeito

Jensen é um robô, mas todos os outros personagens se movem como se também fossem.

Nada mesmo. Especialmente no campo dos gráficos, Deus Ex pode deixar bastante a desejar. Os cenários são bonitos e os efeitos de iluminação não costumam falhar mas, em compensação, os modelos de personagens...

Além dos personagens "copia e cola", quase todos têm uma completa falta de expressão facial. Alguns têm até um rosto um pouco caricato, que acaba contradizendo o clima tenso e sombrio de boa parte do jogo. Para completar, eles se movem de forma estranha e mesmo a movimentação de Jensen não é muito realista. Mas, com um pacote tão rico, é possível esquecer esses detalhes e aproveitar o restante.

O problema de verdade reside na forma estranha como as batalhas contra os chefes foram feitas. A Eidos Montreal "terceirizou" essas batalhas e (surpresa!) assim que elas começam, boa parte da liberdade de escolha do jogador se perde. Não é possível derrotá-los sem uso da força letal. Aí você pensa: "eu passei o jogo todo me segurando e me esforçando para não matar aqueles guardas, e agora vou enfiar essa lâmina no pescoço dessa pessoa, assim?". E pior: você nem ao menos tem controle sobre isso.

Não que essas batalhas sejam chatas ou desagradáveis. Duas delas, inclusive, são bem interessantes, especialmente uma mais para o final do jogo. Mas a primeira é dolorosamente "dura", sem dar espaço para o stealth ou a estratégia. São definitivamente uma quebra no ritmo excelente do jogo e um tapa na cara de quem vinha até ali investindo nas melhorias para furtividade e hacking.

Prós

- Liberdade de escolha enorme;
- História interessante e bem escrita, cheia de ramificações e dilemas morais, com finais bem feitos;
- Atenção aos detalhes, desde sidequests até cenários;
- Imersão impecável, exceto pelas batalhas com chefes.

Contras

- Personagens esquisitos e duros;
- Batalhas contra os chefes parecem; absolutamente "fora" do jogo;
- Dublagem nem sempre está no padrão atual.

NOTA
9.0

Deus Ex: Human Revolution

PlayStation 3

por **Alberto Canen**

Revisão: Leonardo Nazareth
Diagramação: Eidy Tasaka

A coletânea Chronicles of Mystara leva os jogadores de volta ao fliperama, em alta definição e com toda a magia do universo de Dungeons & Dragons

Seguindo a estratégia bem sucedida de relançar jogos antigos para os consoles atuais, a Capcom trouxe mais uma coletânea de peso direto dos fliperamas para o PlayStation 3: **Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara**. Fazem parte do pacote os games "Tower of Doom" (1994) e "Shadows over Mystara" (1996), que nunca vieram para os consoles ocidentais, mas já estiveram anteriormente em outra coletânea ("Dungeons & Dragons Collection"), lançada para o Sega Saturn apenas no Japão.

A série teve a árdua, porém bem sucedida, tarefa de levar o universo do famoso RPG de mesa “Dungeons & Dragons” para os fliperamas, usando um gênero que já vinha fazendo muito sucesso desde o final da década passada, o *beat’em up*. Não é difícil citar alguns games que fizeram muitos jogadores da época gastarem diversas fichas, como *Cadillacs & Dinosaurs*, *Captain Commando* e *Final Fight*. Dungeons & Dragons, entretanto, veio um pouco depois desses clássicos e foi mais refinado em diversos aspectos, inclusive acrescentando elementos de RPG, o que não era — nem é — nada comum em jogos arcade.

Iron Galaxy Studios, a desenvolvedora dos remakes

Provando que ganhou a confiança da Capcom, a desenvolvedora Iron Galaxy Studios — mesma de **Marvel vs. Capcom Origins** e Darkstalkers Resurrection — ficou encarregada de mais esse remake, que conta com o mesmo tratamento recebido nos jogos anteriores: filtros gráficos em alta definição (sendo possível manter o visual exatamente como era naquela época, com todos os serrilhados), modo cooperativo online e várias opções de visualização, inclusive a famosa visão *Arcade Cabinet*, que mostra uma máquina de arcade, com controles e tudo, que se não é muito boa para jogar, é excelente para bater aquela saudade e vontade de ir ao fliperama. É uma pena, porém, que os gráficos não tenham recebido um tratamento adequado para ficarem realmente em alta definição. Trata-se tão somente de suavização dos traços, adequando para os televisores atuais. Seria interessante ver o mesmo trabalho feito, por exemplo, em Super **Street Fighter II Turbo HD Remix**.

Crônicas de Mystara

Os dois jogos do pacote são muito parecidos, mas *Shadows over Mystara*, além de ser mais longo, é bem mais polido que o seu antecessor, *Tower of Doom*. Se no primeiro jogo da série contamos com apenas quatro classes (*Fighter, Cleric, Dwarf e Elf*), na sequência temos o acréscimo de outras duas bem distintas e com habilidades próprias (*Magic User e Thief*). Além disso, é possível alternar entre elas conforme se usa um continue (o que acontece bastante), ou seja, não é necessário jogar com o mesmo personagem do início ao fim do game.
As diferenças entre as classes não são apenas cosméticas, mas também de mecânica de jogo e habilidades. O anão é bom no combate corpo-a-corpo, sendo bastante resistente, mas é lento; Magic User, por outro lado, é uma classe que não tem muita resistência física, mas possui magias muito poderosas e habilidade de teletransporte (um tipo de *dash* defensivo).
A forma de jogar de ambos também é muito parecida e fiél às suas versões arcade, com um botão para pulo, outro para ataque — bastante utilizado pelas classes que não usam magia para golpear com espadas ou machados — e um botão para desferir magias diversas, após selecioná-las em um quarto botão. Até mesmo a forma de fazer essa seleção ficou menos invasiva em Mystara do que

em Doom, com uma espécie de roleta para escolher itens e magias.

O cenário, como não poderia deixar de ser, considerando que o jogo é inspirado em D&D, é medieval e conta com inimigos típicos da franquia, como goblins, trolls, quimeras e, claro, dragões — enfrentar o dragão vermelho é para quem tinha muitas fichas no bolso.

Desafios ficam aparecendo no canto da tela, como matar 1000 inimigos de qualquer tipo, ou eletrocutar 25 inimigos, e concedem *Victory Points* por cada um, que servem para desbloquear *artworks* ou *House Rules*. Eles fazem o jogo ganhar um bom valor de *replay*, na medida que muitos vão se sentir compelidos a terminar todos os desafios que o jogo oferece, ou ao menos uma boa parte.

Multiplayer cooperativo e Regras da casa

Vários estilos de jogos podem ser curtidos sozinho, mas o *beat 'em up* é um tipo que fica tão melhor se jogado cooperativamente que é obrigatória uma boa campanha multiplayer. Em Chronicles of Mystara é possível realizar partidas com até quatro jogadores ao mesmo tempo, tanto localmente quanto online. Neste caso, graças à tecnologia GGPO, que caiu definitivamente no gosto das produtoras de *remakes* de jogos de fliperama, que vêm sendo lançados com frequência para o PS3. A possibilidade de entrar e sair em uma partida em andamento é algo que facilita e muito na hora de marcar uma jogatina cooperativa com os amigos, sem deixar os demais esperando por causa de pequenas incompatibilidades de horário, e também não é necessário aguardar que uma partida acabe — podemos entrar até mesmo na luta final, sem problemas.

A campanha multijogador é mais divertida, mas também tem lá os seus pequenos problemas, como as longas pausas pelo incessante uso das magias por partes dos jogadores, que obrigam todos os demais a aguardarem o seu término para poderem seguir na jogatina — claro que ninguém vai deixar de lançar magias por isso, mas com uma grande frequência, o jogo vai ficando um pouco travado. Outro porém, é a impossibilidade de misturar os modos online e local como bem entender, o que significa que os jogadores devem jogar todos na internet ou todos localmente, sem a possibilidade, por exemplo, de dois estarem no mesmo console e outros dois online — o que é bem estranho, convenhamos.

Ao criar uma partida nova, além de decidir o tipo de *lobby* (público ou privado), o número de jogadores (máximo de quatro), a dificuldade e o capítulo de onde o jogo se iniciará, também é possível aplicar as "Regras da Casa" (*House Rules*), que são configurações que podem deixar a jogatina mais fácil, como a regra "*Unbreakable*", na qual os itens têm infinita durabilidade; bem mais difícil, como no caso da "*Elimination Mode*", que o jogador só tem "uma ficha", não é possível usar continues e vence quem durar mais tempo; ou simplesmente diferenciada, como a "*Hedgehog*", na qual o personagem perde dinheiro no lugar de saúde — ficar sem dinheiro significa morte. Vale lembrar, entretanto, que as *House Rules* precisam ser desbloqueadas, o que acontece da mesma forma que as *artworks*, através da *Victory Points*, adquiridos durante as partidas.

De volta ao fliperama

Nós jogadores somos exigentes, ao mesmo tempo que queremos excelentes lançamentos, cheios de novidades, também desejamos os grandes clássicos, que trazem o melhor dos velhos tempos e matam a nossa saudade de uma boa jogatina descomprometida. A Capcom tem contribuído em ambas as vertentes, sendo uma das principais empresas a relançar seus jogos (ao lado da Sega). **Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara** é um pacote para deixar os saudosistas da época dos fliperamas e amantes do estilo beat 'em up bem satisfeitos. Se a Capcom continuar essa postura de *remakes*, eu acredito que podemos até mesmo manter as esperanças de ver *Cadillacs and Dinosaurs* no PS3. Não seria nada mal.

Prós

- Campanha cooperativa local e online para até quatro jogadores;
- House Rules, que permite criar regras para personalizar a jogatina;
- Diversas classes com habilidades e mecânica distintas;
- Desafios que aumentam a longevidade do jogo.

Contras

- Impossibilidade de misturar jogadores locais e online;
- Gráficos não são em alta definição, apenas receberam filtros. para suavizá-los e possibilitar que o jogo rode em tela cheia.

NOTA **8.0**

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara

Playstation 3

A TRAJETÓRIA DE FINAL FANTASY: EVOLUÇÃO OU DECAÍDA?

por **Pedro Vicente**

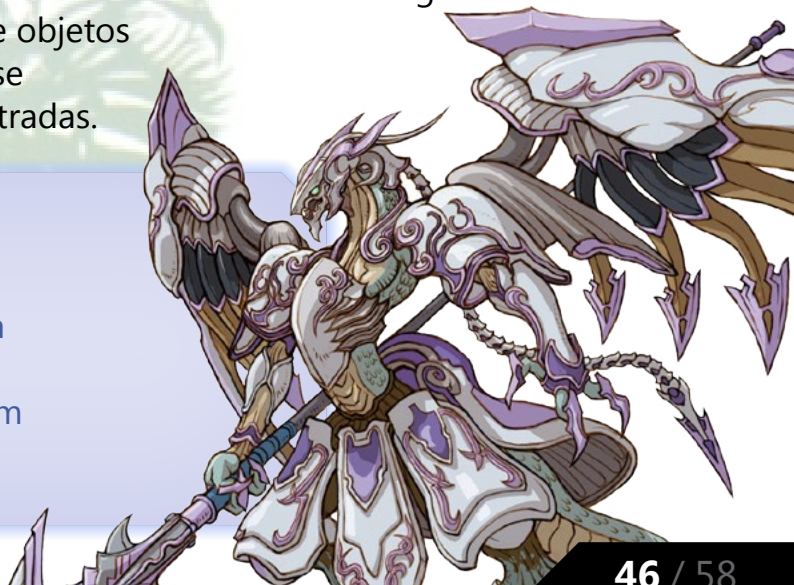
Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Guilherme Vargas

Analisar a trajetória de uma série que existe há mais de vinte e cinco anos não é tarefa das mais fáceis. Tal franquia vem atravessando muitas gerações de consoles, desde o saudoso *Nintendo (NES)* até, em um futuro próximo, os aguardados *PlayStation 4* e *Xbox One*. A despeito das dificuldades, trata-se de uma mesma série, desenvolvida e publicada pela mesma empresa ao longo dos anos (ainda que as equipes de produção tenham sofrido grandes mudanças), e desta forma podemos tentar entender melhor a história de **Final Fantasy** ao realizar comparações entre as entradas da franquia. Claro, tais relações precisam ser feitas tendo em vista as abismais diferenças entre os contextos em que cada jogo foi feito. Os valores de produção, o tempo necessário para a criação e finalização de um game, as questões relativas ao marketing e à guerra entre consoles, entre outros fatores, mudaram muito ao longo dos anos.

Os primeiros voos da fantasia final

No final dos anos oitenta o mercado japonês de videogames era bastante diferenciado. Enquanto nos Estados Unidos e Europa os jogos para consoles ainda eram vistos como atividades infantis, na terra do sol nascente diversas produtoras investiam em jogos capazes de cativar um público mais amplo, de crianças a adultos. Os RPGs japoneses cumpriam esse papel por serem jogos mais complexos, com muita informação escrita e uma narrativa mais sólida. Nesse contexto existia um gigante: **Dragon Quest**. O game da Enix vendera mais de um milhão de cópias, um número bem alto para os padrões da época. Square e Hironobu Sakaguchi decidiram, então, criar um jogo tentando alcançar o sucesso do rival.

Os primeiros três jogos da série **Final Fantasy**, todos publicados no *Famicom (ou NES)*, cumpriram um importante papel de apresentar o jogo ao público, assim como sedimentar boa parte dos traços característicos da franquia. Foram neles que conhecemos o sistema de batalha típico que acompanhou a série por um bom tempo; as evocações (summons), que estrearam em **Final Fantasy III**; os moogles e chocobos, os primeiros estreando no terceiro título e os segundos em **Final Fantasy II**; os cristais enquanto temas e objetos recorrentes; e o sistema de profissões (job) que se apresentaria de diversas formas ao longo das entradas.

Desde a estreia das evocações em **Final Fantasy III,** apenas ***Shiva*** e ***Bahamuth*** estiveram presentes em todos os jogos da série principal. Apenas com a ressalva de que, em **Final Fantasy XII**, eles apareceram como airships e não como evocações.

O grande jogo da franquia desta geração foi **Final Fantasy III**, que conseguiu se utilizar ao máximo do poderio disponível no *NES*, assim como desenvolver um ótimo jogo com a presença de todos esses elementos formadores da "essência" da franquia.

A conquista do mundo

Foi no *SNES* que a série ganhou traços mais épicos. Foi também o momento de crescimento da série fora do oriente. Apenas o primeiro título havia chegado a portos ocidentais ao passo que dois games da série foram publicados nos Estados Unidos na época do Super Nintendo. O primeiro título, **Final Fantasy IV**, representou um salto importante no desenvolvimento da série. Uma grande trama épica, com personagens fixos que enfrentavam uma série de problemas e dilemas pessoais. No que diz respeito à narrativa (personagens, ambientação, estória) a evolução foi nítida. **Final Fantasy V**, por sua vez, tirou de cena o desenvolvimento dramático dos personagens e focou na jogabilidade. Nesse aspecto, o quinto título da série foi essencial em delinear o progresso necessário aos padrões de **Final Fantasy**. O grande coroamento da Square veio com **Final Fantasy VI**.

O sexto jogo da franquia é uma obra de arte. Conseguiu evoluir a série em todos os aspectos; tecnicamente (gráficos, áudio e apresentação) o jogo sugou tudo que o *SNES* podia render; no que diz respeito à jogabilidade o título elevou os padrões até então existentes, apresentando um sistema de batalha e de evolução sólidos e fluidos, bem como uma enorme quantidade de conteúdo dentro e fora da estória principal; do ponto de vista da narrativa representou uma verdadeira revolução, não só apresentou uma estória e ambientação incríveis, como conseguiu construir dezenas de personagens cativantes e cheios de dilemas, e através destes fatores pensar não só o

mundo ali criado, mas a própria sociedade em que vivemos. A inventividade de momentos como a cena da ópera são um exemplo da capacidade dos desenvolvedores trabalharem com as limitações impostas pela época e, ainda assim, criar belíssimos momentos.

Final Fantasy na era das CG´s

Em meados dos anos noventa chegava a nova geração de consoles. Destes, sabemos hoje que o *PlayStation* seria o grande nome. Inicialmente projetado para o *Nintendo 64*, **Final Fantasy VII** foi, como todos sabem, o grande arrasa-quarteirões do console da ***Sony***. Um dos fatores que mais chamou atenção foi a utilização das famosas (e famigeradas) CGs, ou cenas (não jogáveis) feitas em computador. Além disto, a Square optou por utilizar gráficos pré-renderizados ao invés de modelos em 3D. Desta junção surgiu um novo padrão não só nos RPGs, como nos jogos de console em geral. É importante apontar que o sétimo título foi o mais vendido da franquia, e o game responsável (em boa parte) pela enorme popularização que os jogos do gênero sofreriam nos anos seguintes. Em relação à apresentação e jogabilidade, **Final Fantasy VII** conseguiu refinar ainda mais o que havíamos visto até então. A batalha passou a ser em 3D, apontando um caminho para a série. Se pensarmos em termos de narrativa, o jogo não representou uma evolução perante **FFVI**, tampouco uma decaída, mas sim uma proposta diferente e bem executada de se contar uma história.

Final Fantasy VIII e **Final Fantasy IX** levaram a cabo todas as mudanças apontadas pelo sétimo jogo. Gráficos pré-renderizados e CG´s cada vez mais impressionantes, modelos 3D que se aprimoraram, mini-games viciantes e vasto conteúdo. Novamente, em relação à narrativa, ambos conseguiram realizar de maneira primorosa suas respectivas propostas. Outra novidade foi a utilização de uma canção tema (Eyes on Me e Melodies of Life, respectivamente). Destaco **FFIX**, um game cheio de momentos únicos e personagens inesquecíveis, além de uma homenagem às raízes da série e a toda pessoa que se deixa levar por um mundo mágico.

A fantasia chega ao fim para Hironobu Sakaguchi

Das balizas levantadas pelos três jogos de *PlayStation*, **Final Fantasy X** e **Final Fantasy XII** se aproveitaram principalmente das referentes aos padrões técnicos. Claro, o poderio do *PlayStation 2* foi capaz de polir ainda mais a apresentação dos títulos da Square, que ficavam mais bonitos a cada entrada. Os dois títulos representaram uma ruptura com o antigo sistema de batalha (ATB), cada um à sua maneira. O primeiro foi uma tímida mudança, enquanto o segundo se aproximou de outros títulos como **Vagrant Story**, se afastando das características de jogabilidade clássicas da série.

Após **Final Fantasy X**, com a saída de Hironobu Sakaguchi, pai da série e produtor de todos os jogos até então, a franquia mudou de direção. **Final Fantasy XII**, desta feita, é um jogo distinto. Tem uma "assinatura" diferente que é visível tanto nos aspectos de narrativa quanto no que diz respeito à jogabilidade. Mudanças não apenas internas na empresa, mas no mercado de games como um todo, também foram fatores essenciais para os caminhos da série. Neste meio tempo a Square apostou em um MMORPG, e **Final Fantasy XI** foi concebido para adentrar o mercado crescente dos jogos massivos online, aposta que seria reforçada com o lançamento de **Final Fantasy XIV** aos mesmos moldes.

A era multi-plataforma

Não mais exclusiva a um único console, a franquia marcou sua décima terceira entrada tanto no *PlayStation 3* quanto no *Xbox 360*. O jogo é diferente de tudo que a série apresentara até então; o sistema de batalha é distinto, a proposta de narrativa é diferente (peca em alguns aspectos, mas soube criar uma mitologia vasta e interessante) e, obviamente, realizou um salto enorme do ponto de vista técnico ao colocar a série na época dos jogos em HD.

O mercado de videogames cresceu absurdamente, em contraste, alguns gêneros e mercados regionais (como o japonês) sofreram, e sofrem, grandes problemas tanto financeiros como em relação à resposta do publico. **Final Fantasy** não é exceção, e é frequentemente taxado como uma marca do passado, vivendo de remakes e relançamentos. O tempo de produção

e os custos também cresceram, e é necessário um número de vendas e retorno financeiro cada vez maior. A Square Enix vem enfrentando períodos turbulentos desde o lançamento do filme **Final Fantasy: The Spirits Within**. Mesmo com tudo isso, acredito que a série receberá um fenomenal título com a chegada de **Final Fantasy XV** (PS4,XOne). O jogo idealizado por Tetsuya Nomura conseguiu se impor na última E3 e causar boa expectativa, e pode ser um dos responsáveis pelo reerguimento da série e da empresa. Veremos.

Evolução ou decaída?

Tratar o desenvolvimento da série a partir de uma perspectiva de evolução ou decaída é complicado. Muito mais interessante é tentar compreender e refletir o processo da série ao longo dos anos, até porque cada entrada da franquia pode representar um ponto positivo em algum aspecto, e negativo em outros. Que a série foi mudando em meio à mudança da própria indústria é inegável. Mas, jogos distantes no tempo como **FFIII**, **VI**, **IX**, e **XII**, possuem qualidades inegáveis e são ótimas experiências. **Final Fantasy** não evoluiu nem decaiu, suas mudanças, erros e acertos, foram apenas, e continuam sendo, fruto de um processo histórico vasto e complexo que compreende desde os desenvolvedores, a produtora, as fabricantes de hardware, o mercado e a indústria dos games.

BLAST BATTLE

por **Marcelo Alonso**

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Agatha Christine

uma comparação entre os candidatos a jogo do ano

Um homem com a missão de escoltar uma garota através de um país devastado (em conflito). Entre os dois personagens nenhuma relação de parentesco (ou não?). Ao longo da jornada os personagens evoluem e passam a ter uma relação de afeto, mudando também a relação entre os jogadores e eles. A jornada termina muito mais sombria e profunda do que começou e ficará marcada na mente daqueles que ousaram aceitar o desafio.

Não são somente estas as semelhanças entre Bioshock Infite e The Last of Us, os dois são os candidatos absolutos a jogo do ano e conseguiram surpreender toda a comunidade gamer através da narrativa bem trabalhada, enredo cativante e jogabilidade divertida. Essas semelhanças dão origem a discussões infindáveis sobre qual jogo é melhor que o outro, entre outras coisas. Mas vamos parar um pouco e pensar: será que os dois são realmente tão parecidos assim? Ou foi apenas a coincidência de terem seus lançamentos tão próximos um do outro? É preciso dizer que este texto contém **SPOILERS**, portanto, se não terminou nenhum dos dois jogos, recomendo que deixe para ler este texto depois.

Começando pelas personagens

Joel e Dewitt são homens diferentes, porém, ambos foram endurecidos pelos sofrimentos que passaram em suas vidas, além de terem como voz o mesmo dublador, Troy Baker. Joel vive em uma cidadezinha rural no Texas com sua filha Sarah. Fica claro ao longo da jornada que Joel já teve uma mulher, mãe de Sarah, porém o que aconteceu a ela não é dito em nenhum momento, mesmo assim é evidente que algo traumático aconteceu e Joel carrega sozinho o peso de cuidar da pequena Sarah. Até ai, muito parecido com Booker que, além de carregar uma consciência pesada por atos cometidos na batalha de Wounded Knee (evento real da história americana), perdeu sua mulher durante o parto de sua filha, Anna.

Nesse caso, Booker pode ser considerado um sujeito com um problema um pouco mais complexo nas mãos (ou na cabeça), já que ele pode muito bem culpar a criança da morte de sua mulher, o que pode ter influenciado sua decisão mais tarde de vendê-la (Eu avisei que tinha spoilers, não avisei?). O verdadeiro sofrimento de Joel começa na noite da pandemia quando, tentando escapar do caos e proteger sua filha, acaba falhando e a mesma morre pelas mãos daqueles que deveriam estar ajudando-os. Joel perde a esperança não só nele mesmo (como acontece com Booker) mas na humanidade também, enxergando-os como algo tão terrível quanto os zumbis.

Elizabeth é uma garota aparentemente nos seu 20 anos, que está completamente fora de sua realidade (tipo, de verdade, ela é de outra realidade MESMO, saca?). Com parte do seu dedo mínimo deixado na sua realidade de origem, ela adquire o poder de abrir e criar fendas entre realidades alternativas e por isso é trancada em uma torre que limita seus poderes. Esse sentimento de deslocamento e ao mesmo tempo aprisionamento é a força motriz da jovem. Sem outra alternativa, Elizabeth estuda tudo o que pode sobre o mundo de dentro de sua gaiola, em sua biblioteca pessoal. Ao mesmo tempo, muitas dessas informações disponíveis a ela foram manipuladas para esconder suas origens e evitar questionamentos. Portanto, quando Elizabeth é libertada por Booker, sua curiosidade e inocência têm origem naquilo que ela só viu em livros. Ela tem esperança de ver o mundo ao vivo e sentir e experimentar tudo aquilo do qual ela era privada em seu aprisionamento e no processo descobrir a si mesma.

Bem diferente de Ellie, que nasceu já em um mundo devastado pela pandemia. E, bem mais nova que Elizabeth, foi forçada a amadureçer muito rápido por conta da brutalidade da realidade em que vive (não, aqui é só uma realidade mesmo e não existe como escapar dela). Nada sabemos sobre os pais de Ellie, mas provavelmente tiveram o mesmo triste fim de outros muitos pais, filhos, parentes e amigos de muitos outros sobreviventes, como a própria Ellie declara quando questionada sobre seus genitores. Além disso, a inocência de Ellie tem outra origem, não de um aprisionamento ou de uma sensação de deslocamento, mas simplesmente porque nunca conheceu (e nem irá conhecer) o mundo como nós o conhecemos. Isso gera situações engraçadas em alguns momentos, porém tristes em outros, pois fica evidente a parte dessa inocência que foi perdida, tomada por um mundo violento onde só sobrevive o mais forte. Além disso, Ellie carrega uma responsabilidade muito grande por talvez ser “a cura” (olha aí o spoiler de novo)

e só é possivel imaginar quantas pessoas ela foi obrigada a ver morrer por conta de uma epidemia que não a afeta. Fica claro, porém, no final do Inverno, que Ellie, assim como Elizabeth, não se conhece por completo e fica horrorizada ao ver um lado seu que preferiria não ter conhecido.

Vencedor: Empate

Sobre a jornada

A jornada de The Last of Us se concentra em nos mostrar o que o mundo se tornou, e em consequência disso, que transformações sofreram as pessoas que ainda o habitam e o modo como elas se relacionam. Durante todo o game é difícil estabelecer quem são os vilões e mocinhos da história, afinal estão todos tentando sobreviver e mesmo que os métodos sejam questionáveis, somos capazes de perceber que a moral é muito mais flexivel por conta da situação desesperadora em que todos se encontram. Até mesmo os zumbis, diferente dos que estamos acostumados, não são pessoas que morreram e voltaram à vida por conta da infecção e sim apenas pessoas que ficaram doentes e não têm mais controle sobre o próprio corpo, tornando até mesmo o ato de matar um zumbi algo moralmente questionável.

A jornada pessoal de Joel e Ellie não é de autodescoberta e redenção, mas de descoberta do mundo e o que ele se tornou. São as pessoas que eles encontram durante a jornada que alteram a percepção que eles têm desse mundo e de como lidar com ele.

Diferente, portanto, de Bioshock Infinite, que aparenta ser muito mais pessoal. Booker, quando acorda no barco, não tem plena consciência de tudo o que aconteceu até ali (ao contrário de Joel e Ellie que são assombrados por um passado recente e têm mais consciência disso do que gostariam), transformando sua missão de salvar a mocinha em uma jornada para a autodescoberta. Somente no final do jogo é que Booker alcança a plena consciência de si mesmo, suas origens e as consequências disso; e o mesmo vale para Elizabeth, que apesar de todo seu estudo e conhecimento adquirido através de livros, desconhece uma parte de sua própria história. Por isso o jogador, ao terminar o

game, se vê refazendo todos os seus passos até ali, tentando juntar as peças desse quebra-cabeças que é Booker e sua história, procurando algo que dê alguma esperança de que tudo ficou bem. A história de Bioshock Infinite, inclusive, abre espaço para milhares de interpretações de seu final e, de tão belo que é, há espaço até para a metaliguagem ("There's always a man, a lighthouse and a city"). Mas de certa forma Booker, no fim, consegue sua redenção, através de Elizabeth, que afogando-o livra o mundo do causador de toda a confusão, o alter ego Comstock.

Essa redenção não existe em The Last of Us, não existe espaço para isso nesse mundo, apenas para sobrevivência. Joel, salvando Ellie da morte, condena a humanidade (até onde sabemos, ela é a única que possui algo que pode levar a uma cura), e por mais que isso possa parecer uma redenção (já que ele salvou a figura da filha, condenando aqueles que a haviam matado em primeiro lugar), não o é, pois ela só existe através da mentira e da culpa, com as quais ele terá que lidar. E, por tabela, ele também a priva de uma redenção (salvar todos aqueles que morreram por conta de algo que não a afetava), já que tira dela a escolha de sacrificar-se por uma cura.

Outro ponto interessante a ser comparado entre os dois games são as histórias paralelas que acontecem durante as aventuras. Bioshock obriga o jogador a participar e conhecer as histórias secundárias que surgem durante a trama, seja ajudando os Vox Populi (que até poderíamos traçar um paralelo com os Firefly e sua líder Marlene de TLoU, extremamente parecida com Daisy Fitzroy) ou enfrentando os homens de Cornelius Slate. Isso torna Bioshock um pouco mais "arcade" no sentido que se apoia em uma mecânica clássica de jogos (vá até o ponto B, obtenha o obejto x do personagem y, para voltar para o ponto A e abrir a porta z).

TLoU deixa tudo isso mais sutil e realista. Suas personagens nunca entregam toda sua história e o jogador acaba juntando as peças sozinho. Além disso, as situações e objetivos mudam conforme as adversidades aparecem. Prestando atenção, nota-se que Joel e Ellie desistem de chegar na tal torre de comunicação que Henry menciona depois do mesmo cometer suicídio, por exemplo.

Vencedor: The Last of Us

Narrativa e gameplay

Neste aspecto os dois games são bem distintos. TLoU conta com uma perspectiva em terceira pessoa com elementos de games stealth e de jogos de tiro com aquela mira por cima do ombro, permitindo assim a aplicação de cutscenes em CG, o que dá um aspecto mais cinematográfico para a experiência. Bioshock é todo contado através de uma perspectiva em primeira pessoa e tudo relacionado à história é mostrado dessa maneira.

Se por um lado o game ganha mais facilidade de imersão, já que todos os personagens secundários falam diretamente com o jogador, perde por outro, pois é difícil determinar o que o personagem principal está sentindo ou pensando. Tudo isso só pode ser contado com o personagem se expressando pela fala, o que tira um pouco do realismo, já que ninguém fica conversando consigo para saber o que está sentindo. Além disso, Bioshock ficou com uma cara de shooter tradicional, não inovando muito suas mecânicas e, por mais que existam os Vigors, eles não se fazem tão necessários assim, sendo possivel passar o jogo inteiro utilizando apenas o arsenal de armas de fogo disponíveis. Não quer dizer que Bioshock seja menos divertido, mas nos faz pensar se essa não seria uma história a ser contada de outra forma que não em FPS.

TLoU pega tudo que já conhecíamos em termos de jogabilidade e evolui isso de tal maneira a sentirmos, através dos controles, o que o personagem está sentindo, seja medo, raiva, apreensão ou tristeza, algo não muito comum nos games. Harmonizando esse esquema de jogabilidade com a narrativa, a Naughty Dog conseguiu uma fluidez que parecia impossivel até então.

Vencedor: The Last of Us

Considerações finais

Levando em conta todos esses aspectos, fica claro que TLoU realmente merece o primeiro lugar, até agora, de jogo do ano. Não que Bioshock Infinite não mereça destaque, é um game excelente, mas não fossem sua história emocionante e personagens cativantes, seria apenas mais um entre muitos shooters genéricos do mercado atual. TLoU consegue, sem mudar os aspectos aos quais já estamos acostumados, elevar a experiência a algo nunca visto e é obrigatório a qualquer dono de PS3. Ponto para a Naughty Dog.

Vencedor do Blast Battle:

THE LAST OF US